

071 ICT 신기술 관련 용어

- **클라우드 컴퓨팅**: 컴퓨팅 자원을 자신이 필요한 만큼 빌려쓰고 사용료를 지불하는 방식의 서비스.
- **그리드 컴퓨팅**: 사용자에게 없는 시간대의 인터넷 연결된 수많은 컴퓨터를 하나의 고성능 컴퓨터로 활용.
- **유비쿼터스 컴퓨팅**: 언제 어디서나 어떤 기기를 통해서도 컴퓨팅이 가능한 환경
- **사물 인터넷(IoT)**: 사물 네트워크로 연결해 데이터를 소통할 수 있게 하는 새로운 통신 환경
- **All-IP**: IP 기반으로 기종 통신망을 하나로 통합하여 전파되는 기술
- **레더링**: 인터넷 연결된 기종이 공해 다른 기종도 인터넷 사용이 가능하도록 해주는 기술
- **텔레매틱스**: 자동차에 정보처리기술, 정보통신기술을 융합해 운전자에게 다양한 멀티미디어 서비스
- **Wibro**: 무선 광대역, 모바일 기종 이용해 고속으로 접속 가능한 서비스
- **UMB**: 근거리에서 연결하는 초고속 무선 인터페이스, 개인통신망에 사용
- **지그비**: 초저전력 및 데이터 전송을 위한 무선 네트워크 규격

072 멀티미디어/하이퍼텍스트/하이퍼미디어

멀티미디어: 다중과 매체의 합성어, 매체를 디지털로 통합해서 전달

특징

- 디지털화: 아날로그 데이터를 디지털 데이터로 변환하여 통합하여
- 쌍방향성: 정보제공자와 사용자 간의 의사를 통한 상호작용에 의해 데이터가 전달
- 비선형성: 사용자의 선택에 따라 다양한 방향으로 처리
- 정보의 통합성: 여러 미디어를 통합하여 처리

발전배경: 네트워크 속도의 증가, 멀티미디어 데이터 압축률 증가, 저장장치 기술의 발전

하이퍼텍스트/하이퍼미디어

하이퍼텍스트: 문서와 문서가 연결되어 있는 것, 특정 문서를 선택하면 그와 연결된 문서로 이동하는 문서 형식.

하이퍼미디어: 하이퍼텍스트+멀티미디어 ; 그래픽, 사운드, 동영상의 정보를 연결해 놓은 미디어 형식

특징 : 사용자에게 의도해 따라 있는 문서가 결정되는 비선형 구조, 데이터를 여러명 사용자들이 서로 다른 경로

073 멀티미디어 하드웨어 - 비디오 카드

CPU에 의해 처리된 데이터를 아날로그로 변환하여 모니터로 보내는 장치, 그래픽 카드

비디오 메모의 용기에 따라 처리의 출력 해상도와 색상 수 결정 4GB와 2GB 비트 등의 용량 지원

· 비디오 데이터의 크기 (용량): 해상도(가로 픽셀수 X 세로 픽셀수) X 색(Byte) X 프레임수(초당)

074 스트리밍 기술

웹에서 멀티미디어 데이터를 다운로드하면서 동시에 재생해 주는 기술.

재생 가능한 데이터 형식: *.ram, *.asf, *.wmv 등

075 그래픽 기법

다더링: 제한된 색상을 조합하여 복잡한 색, 새로운 색을 만드는 작업

렌더링: 3차원 애니메이션을 만드는 과정

모델링: 렌더링을 하기 전에 수행하는 작업

모핑: 2개의 이미지를 부드럽게 연결하여 변환 통합하는 것.

리터칭: 기존의 이미지를 다른 형태로 새롭게 변환 수정하는 작업

안티앨리어싱: 경계선을 부드럽게 해주는 필터링 기술

엔터레이싱: 대략적인 모습을 먼저 보여준 다음 점차 자세한 모습으로 보여주는 기법

076 그래픽 데이터의 표현 방식

비트맵: 정교한 이미지를 표현하는 방식, 이미지를 확대하면 레터링이 거칠게 표현

파일 형식: BMP, TIF, GIF, JPEG, PCX, PNG 등

벡터: 점과 점을 연결하는 직선 곡선을 이용해 이미지를 표현하는 방식, 확대해도 레터링 거칠 X

파일 형식: DXF, AI, WMF 등

2020.06.3 수